



HONORABLE CÁMARA  
DE DIPUTADOS MENDOZA

<b>NOMBRE</b>	G.M. MODIFICACIÓN LEY 9058 DE PROMOCIÓN Y DESARROLLO DE LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL
<b>TIPO</b>	LEY
<b>AUTOR</b>	MOSSO, GUILLERMO
<b>COAUTORES</b>	
<b>BLOQUE</b>	PRO LIBERTAD
<b>TEMA</b>	MODIFICACIÓN LEY 9058 DE PROMOCIÓN Y DESARROLLO DE LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

**N.º DE EXPEDIENTE:** 87047

**FOJAS:** 6 (seis)

**FECHA DE PRESENTACION:** 16-07-2025



HONORABLE CÁMARA  
DE DIPUTADOS MENDOZA

## FUNDAMENTOS

La presente iniciativa legislativa tiene por objeto proponer modificaciones a la Ley N.º 9.058, sancionada en el año 2018, que establece el Régimen de Promoción y Desarrollo de la Industria Audiovisual de la Provincia de Mendoza.

Para contextualizar los alcances de esta propuesta de reforma, resulta necesario repasar brevemente los aspectos que dicha norma vino a solucionar al momento de su dictado, así como el impacto que generó en el ecosistema audiovisual mendocino.

Hasta el año 2018, la actividad audiovisual en Mendoza carecía de un marco normativo específico que la reconociera formalmente como una industria estratégica dentro del entramado productivo provincial.

La Ley 9.058 vino a subsanar esa omisión, estableciendo por primera vez en la historia legislativa de la provincia el reconocimiento de la producción audiovisual —en todas sus expresiones: cine, series, documentales, animación, videojuegos, contenidos digitales— como una **actividad industrial** sujeta a promoción, incentivo y regulación específica.

Uno de los principales aportes de esta ley fue la institucionalización del sector, a través de la creación de un **Registro Provincial de Empresas Audiovisuales**, con el objeto de formalizar a los actores del ecosistema productivo, y la consolidación de la **Mendoza Film Commission** como autoridad de aplicación.

Esta entidad se constituyó como organismo técnico y promotor, encargado de articular entre productoras, municipios, organismos públicos y privados, con el propósito de facilitar rodajes, atraer inversiones y acompañar procesos de producción local y foránea.

A partir de esta ley se pudo desarrollar una **arquitectura de incentivos específicos** que permitieron, por primera vez en la provincia, dotar al sector audiovisual de herramientas concretas para su crecimiento.

Entre estos instrumentos se destaca la implementación de un **régimen de reintegro a la inversión**, conocido como cash rebate, formalizado a través del Decreto **Reglamentario N.º 655/2020** y complementado posteriormente por el programa **Mendoza Audiovisual 2025**. Este esquema permitió reintegrar hasta un 40 % de los



HONORABLE CÁMARA  
DE DIPUTADOS MENDOZA

gastos realizados en territorio provincial, sujeto al cumplimiento de criterios de contratación local y trazabilidad fiscal.

Asimismo, este enfoque se vio fortalecido por políticas complementarias como el programa **Mendoza Activa**, aprobado mediante la **Ley N.º 9.278** y sucesivas actualizaciones legislativas, que incorporaron líneas específicas de fomento a las industrias culturales y creativas, incluyendo la actividad audiovisual.

La articulación entre ambos marcos normativos consolidó un modelo integral de estímulo, que combinó inversión pública, reembolso fiscal y apalancamiento privado, generando condiciones favorables para la radicación de proyectos y el crecimiento del sector en la provincia.

Estos instrumentos respondieron al objetivo de dinamizar la economía cultural mendocina, generando **empleo calificado, derrame económico transversal** (en sectores como hotelería, gastronomía, transporte, vestuario, logística, construcción) y **proyección territorial** a través del posicionamiento de locaciones locales como escenarios de rodaje. Según estimaciones iniciales, el régimen permitió proyectar la creación de más de 3.000 puestos de trabajo directos y una inversión privada acumulada superior a los 50 millones de dólares en el mediano plazo.

Asimismo, la ley incorporó criterios orientados al desarrollo sostenible del sector, con **prioridad en la contratación de bienes, servicios y trabajadores locales**, incentivando la profesionalización del talento mendocino y favoreciendo la consolidación de un entramado creativo con arraigo territorial.

Por último, cabe destacar que la Ley 9.058 dotó al sector de un **marco jurídico estable, transparente y atractivo**, tanto para los emprendimientos emergentes como para las productoras nacionales e internacionales interesadas en radicar proyectos en la provincia. La creación de comités evaluadores, la regulación de procedimientos y la previsión de fondos plurianuales significaron un salto cualitativo respecto a la situación anterior.

A más de seis años de su sanción, la norma ha contribuido a consolidar un ecosistema audiovisual dinámico y profesional en Mendoza, con creciente presencia de rodajes, talentos y técnicos locales, y con una agenda institucional cada vez más robusta.

En este sentido, resulta imprescindible reconocer que la industria audiovisual, entendida en un sentido amplio y contemporáneo, abarca un conjunto diverso y



HONORABLE CÁMARA  
DE DIPUTADOS MENDOZA

dinámico de actividades económicas y culturales. Entre ellas se incluyen la producción de largometrajes, documentales, series, contenidos publicitarios, animación, videojuegos y experiencias inmersivas, entre otras formas emergentes de creación.

Todas estas expresiones se caracterizan por generar **contenidos de alto valor agregado**, intensivos en conocimiento, y por impulsar la **generación de empleo calificado** en áreas técnicas, artísticas y tecnológicas.

Sin embargo, si bien comparten una dimensión expresiva, tecnológica y comunicacional común, estas actividades presentan **modelos de funcionamiento, cadenas de valor y estructuras productivas notablemente diversas**, lo que exige del Estado la capacidad de diseñar políticas públicas diferenciadas, adecuadas a las particularidades de cada uno de sus subsectores.

En particular, **la industria del desarrollo de videojuegos** representa un caso paradigmático. Aunque integrada formalmente dentro del ecosistema audiovisual, su dinámica productiva difiere sustancialmente de la del cine o la televisión.

Se trata de un sector fundado en **procesos de desarrollo prolongados**, en ciclos iterativos de prueba y corrección, en la integración de **equipos interdisciplinarios permanentes** —donde confluyen programadores, artistas visuales, diseñadores de sonido, guionistas, testers y productores—, y en una lógica económica centrada en la **comercialización digital global de propiedad intelectual original**.

Durante los últimos años, esta industria ha comenzado a **consolidarse también en la provincia de Mendoza**, con la aparición de estudios independientes, experiencias colaborativas y una creciente inserción de talento joven en mercados nacionales e internacionales.

En este contexto, el sector de videojuegos se presenta como **una fuente estratégica de empleo genuino, innovador, con alto potencial exportador**, especialmente atractivo para jóvenes profesionales de las áreas tecnológicas, creativas y artísticas.

Además, su modelo productivo exige contemplar **formas diversas de contratación de recursos humanos**, que incluyen tanto relaciones laborales tradicionales como esquemas de prestación de servicios independientes, modalidades de obra, trabajo freelance o contratos específicos por proyecto, lo cual demanda un enfoque flexible y realista en los instrumentos de promoción.



HONORABLE CÁMARA  
DE DIPUTADOS MENDOZA

Asimismo, es importante destacar que el desarrollo de videojuegos suele implicar **inversiones iniciales significativas** y etapas prolongadas sin rentabilidad inmediata. Es habitual que los proyectos enfrenten pérdidas operativas durante los primeros uno o dos años de ejecución, hasta alcanzar un punto de maduración comercial.

Por ello, resulta fundamental que esta particularidad sea **contemplada explícitamente en los criterios de elegibilidad, evaluación y rendición de cuentas** de cualquier herramienta de fomento provincial, evitando así penalizar —por desconocimiento— una lógica de crecimiento que responde a estándares internacionales del sector.

En virtud de lo expuesto, es importante **reconocer esta nueva realidad productiva y cultural**, brindando un marco normativo que contemple las especificidades del desarrollo de videojuegos, que facilite su integración al entramado audiovisual provincial y que garantice el **acceso equitativo a los programas, beneficios e incentivos públicos** destinados al fortalecimiento de las industrias culturales y creativas.

En línea con lo expuesto, **la primera modificación** que se propone consiste en incorporar expresamente, dentro de las definiciones establecidas en el artículo 2° de la Ley N.° 9.058, **la caracterización de los videojuegos** como una de las actividades comprendidas dentro del ámbito de la industria audiovisual.

Esta inclusión no solo busca dar reconocimiento legal a una realidad productiva que ya forma parte del ecosistema creativo y tecnológico provincial, sino también asegurar que todas las etapas, tareas, servicios y disciplinas involucradas en la creación de videojuegos —desde la programación hasta el arte visual, la narrativa interactiva, el diseño sonoro, la animación, el testeado y la comercialización digital— sean contempladas de manera integral en los programas de fomento, beneficios fiscales y mecanismos de promoción previstos en la norma.

Con ello se procura garantizar el acceso equitativo del sector a las políticas públicas vigentes y futuras, adecuando el marco legal a la evolución concreta de las industrias culturales y creativas.

La **segunda modificación** propuesta apunta a subsanar una limitación recurrente que enfrentan los estudios y desarrolladores de videojuegos al momento de acceder a programas de financiamiento, incentivos o líneas de fomento público.



HONORABLE CÁMARA  
DE DIPUTADOS MENDOZA

En videojuegos, al igual que ocurre en la industria del software, el valor central de la inversión radica en activos intangibles, particularmente en la propiedad intelectual y en la capacidad técnica y creativa del capital humano.

Y el principal componente económico en las etapas de producción suele estar representado por la **hora hombre del programador**, del diseñador, del artista digital o del equipo interdisciplinario involucrado, en lugar de bienes de capital tradicionales como maquinarias, vehículos o inmuebles.

Esta característica estructural del sector provoca que, al aplicar criterios de evaluación clásicos, muchos proyectos queden excluidos o penalizados en relación con otros modelos de negocio que presentan activos físicos más fácilmente garantes o cuantificables.

Por este motivo, se considera necesario establecer en la ley un reconocimiento explícito de esta lógica productiva, promoviendo que los instrumentos de fomento contemplen criterios específicos de elegibilidad, trazabilidad y rendición que valoren adecuadamente la inversión en **recursos humanos calificados y procesos creativos intensivos**, sin que ello represente una desventaja competitiva dentro del régimen de promoción audiovisual provincial.

En razón de lo expuesto, es que se hace necesario que esta Honorable Cámara de Diputados acompañe el siguiente proyecto de ley.

Mendoza, 16 de julio de 2025



GUILLERMO MOSSO  
DIPUTADO PROVINCIAL  
H. CÁMARA DIPUTADOS MENDOZA



HONORABLE CÁMARA  
DE DIPUTADOS MENDOZA

## PROYECTO DE LEY

### EL SENADO Y LA HONORABLE CAMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE MENDOZA, SANCIONAN CON FUERZA DE

#### LEY:

**ARTÍCULO 1:** Incorporar los incisos e) y d) al artículo 2 de la Ley 9058

*d) La producción de videojuegos, entendiéndose por tales a los productos digitales interactivos que integran programación, diseño, narrativa, sonido y arte visual, destinados al entretenimiento, la educación o la simulación, cuya producción abarca el desarrollo, testeo, publicación y comercialización, incluyendo todos los servicios y tareas técnicas involucradas.*

*e) La prestación de servicios de producción y post-producción destinadas a lo enunciado en el inciso d)*

**ARTÍCULO 2:** Incorporar como último párrafo del artículo 5 de la ley 9058:

*En toda convocatoria pública, régimen de incentivo, línea de financiamiento o programa provincial vinculado al desarrollo de videojuegos, deberá considerarse como gasto elegible a los efectos del otorgamiento de beneficios económicos o subsidios, tanto las remuneraciones abonadas a empleados bajo relación de dependencia como los honorarios, facturaciones u otras formas de retribución por servicios efectivamente prestados, conforme a la normativa vigente.*

**ARTÍCULO 6°** - De forma.

Mendoza, 16 de julio de 2025



 GUILLERMO MOSSO  
DIPUTADO PROVINCIAL  
H. CÁMARA DIPUTADOS MENDOZA